

ISSN 2227-6165

DOI: 10.28995/2227-6165-2019-2-69-78

Э.В. Жагун-Линник

преподаватель кафедры кино и современного искусства РГГУ

elvirazhagun@gmail.com

ПРОБЛЕМАТИЗАЦИЯ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ АСПЕКТОВ ГЛИТЧ-АРТА В СОВРЕМЕННЫХ ИССЛЕДОВАНИЯХ ГЛИТЧ-ФЕНОМЕНОВ

В статье рассмотрены основные теоретические работы по глитч-арту и глитч-эстетике, позволяющие составить представление о современном состоянии глитч-исследований и выявить актуальные подходы к изучению. Глитч-арт как новое направление в искусстве исследует специфическую коммуникацию человека и машины, приводящую к появлению непредсказуемых ситуаций в стандартном функционировании техники – сбою, порождающему специфическую образную среду. Ошибка, проинтерпретированная как глитч-феномен, отражает суть цифровой эстетики, обнажающей реальность условий существования цифровых и машинных систем. Глитч-арт оказывается неотъемлемой частью интерпретационных практик, критикующих цифровую культуру, которая продвигает проект идеальной передачи образа, что открывает новые возможности проблематизировать фигуру автора как интерпретатора, размывающего представления о норме, идеале, что позволяет рассматривать исходно неэстетический материал (ошибку) как средство творчества. Такая проблематизация фигуры автора выявляет концептуальные, социальные, этические, эстетические и художественные принципы глитч-арта со своим набором средств художественной выразительности и со своими режимами семиозиса.

Ключевые слова: глитч-арт, глитч-теория, эстетика ошибки, критическое искусство, критическая теория, сдвиг, метапозиция, идентичность

The article deals with the main theoretical works on glitch art and glitch aesthetics, allowing to make the complete representation of the current state of research of glitch phenomena and to identify relevant approaches to their study. Glitch art as a new movement in art explores the specific communication between human and machine leading to the emergence of unpredictable situations in the work of computer technology – failure (error) that generates a specific imaginative environment. The error interpreted by the artist as a glitch phenomenon reflects the essence of digital aesthetics, revealing the reality of the conditions of existence of digital and machine systems. Glitch art turn out to be an integral part of interpretive practices that criticize digital culture to promote the project of ideal image transmission. It opens up new opportunities to problematize the author's figure as an interpreter who break ideas about the norm, the ideal which allows us to consider the source unaesthetic material (error) as means of creativity. Such problematization of the author's figure different forms and types of existence of glitch were differentiated, as well as conceptual, social, ethical, aesthetic and artistic principles of glitch art with own set of means of artistic expression and with semiosis regimes.

Keywords: glitch art, glitch theory, glitch aesthetic, critical art, critical theory, shift, extraposition, identity

К определению глитч-феномена

Различные виды медиаискусства формируются как благодаря развитию технологий, так и новым подходам в эстетике, критике, теории. Так, различают всевозможные виды цифрового и постцифрового искусства, каждый из которых подразумевает не столько определенные формы взаимодействия с программным обеспечением, сколько выработанное поведение и восприятие художника и зрителя в отношении к технологическому ресурсу. Одним из признанных направлений искусства новых медиа является глитч-арт, или искусство ошибки, средства и принципы художественной выразительности которого формируются на основе интерпретации сбоев, ошибок, шумов и помех в электронных устройствах аппаратного и программного обеспечения. Именно аппаратный сбой воспринимается художником как материал, из которого создаются новые формы, а машина наделяется способностью к самовыражению через нарушение программного регламента [Goriunova, Shulgin, 2008; Cloninger, 2010; Betancourt, 2017]. Художник оказывается в ситуации, когда

ISSN 2227-6165

он дает свою интерпретацию, предлагая и новый взгляд на неэстетическое событие, которое воспринимается после его высказывания как эстетическое. Такая способность осуществлять перевод явления коммуникативного сбоя из разряда неэстетического в эстетический преобразует и саму позицию художника, меняет идентичность творца. Происходит качественное изменение его идентичности из-за перехода в метапозицию по отношению к сложившимся художественным нормам. Такая ситуация, описанная в терминах теории стадиальной модели развития идентичности Е.В. Улыбиной и В.А. Колотаева [Колотаев, Улыбина, 2011, 2016], позволяет автору формировать из позиции метапродуктивной идентичности и новую оптику на сложившиеся эстетические программы, и порождать новые произведения искусства с изменением режимов семиозиса.

У термина «glitch» отсутствует общепринятый перевод на русский язык, поскольку данное понятие имеет широкий спектр синонимов: error, bug, fault, failure, break, defect, malfunction и т.д. В работах российских авторов по медиа-теории, цифрового искусства и эстетики используется простая транслитерация «глитч», «глитч-арт» [Сербин, 2015; Латыпова, 2016; Деникин, 2017]. В переводе на русский язык глитч чаще всего переводят как ошибку, поскольку в англоязычной литературе, посвященной глитч-феномену в теоретическом и художественном поле, в качестве основного синонима чаще всего встречается слова «error» и «bug», когда речь идет об ошибке в системе аналоговой или цифровой технологии. Но такой ошибке, которая обусловлена техническими ограничениями и не приводит к тотальной катастрофе, но к тому, что в человеко-читаемой форме может выглядеть как несоответствие ожидаемой информации. «Осознание визуальных глитчей (и глитчей в целом) как показателя ошибки (но не ошибки самой по себе) демонстрирует амбивалентную природу глитча. Он оказывается свидетельством уже случившейся ошибки (failure) и формой, которую глитч принимает при его обнаружении. Описание глитча-как-записи (glitch-as-record) ошибки предстает как демонстрация процесса работы машины, ничем не отличающейся от более чем типичной и распространенной, нормативной функции; глитч лишь становится открытым доказательством ошибки (failure) в цифровой системе» [Betancourt, 2017, p. 55]. Поэтому ошибка понимается как расширение функциональных и нормативных рамок в процессе корректной функциональности системы при работе с аномальными данными. Это дает право обозначать и описывать «глитч» в отечественной научной традиции через понятие ошибки, исходя из того, что данное слово с наиболее широким значением будет покрывать все интересующие нас явления, приобретя уже не просто терминологический, но категориальный статус. При этом осознавая, что отношения ошибки и глитча – это отношения причины и следствия, где ошибка – причина, а глитч – следствие, или же формы (глитч) и материала (ошибка).

Уточнение семантики слова «глитч» не является необходимым, поскольку «чтобы понять роль глитча в культуре, не обязательно знать о его происхождении. Осмысление глитча как ошибочности производит намного больше понимания его роли, чем точное определение, которое бы включал или подчинял кодированные глитчи и глитчи как неисправности (malfunctions)» [Goriunova, Shulgin, 2008, p. 111]. Однако при подробном анализе соответствующих художественных практик как принципа рефлексивной работы с формой и специфики средств художественной выразительности глитч-визуальности понятие ошибки (ошибочности) оказывается необходимым даже при самом общем рассмотрении глитча как художественного явления.

К истории возникновения феномена глитч-арта

Как направление визуального искусства глитч-арт возник сравнительно недавно, хотя некоторые из его принципов были предвосхищены уже в творчестве Лена Лая, Курта Швиттерса, Луиджи Руссоло, Нам Джун Пайка, Вольфа Востела, Джейми Фентона, Райла Заритски, Дика Эйнсворта, художников группы Experiments in Art and Technology (EAT), режиссеров структурного кино. Все эти художники и режиссеры расширяли установленные эстетические границы и нормы искусства, экспериментируя с функциональными ошибками и сбоями, что вынуждало зрителя воспринимать новую программу искусства за счет «сбоя» традиционного восприятия. Подобного

рода авангардные эксперименты антиэстетического производства в 1920-е и 1960-70-е годы были продолжены глитч-художниками 1990-2000-х годов Жоан Химскерк и Дирком Паесманом, Кори Аркангелом, Энт Скотом, Розой Менкман, Джоном Кейтсом, Ником Бризом, Джоном Сатром, Аристархом Чернышовым, Алексеем Шульгиным, Дмитрием Морозовым, Еленой Роменковой и многими другими.

Начиная с 90-х годов XX века слово «глитч» начинает активно использоваться в рамках современной экспериментальной электронной музыки как конструктивный элемент системного производства. В начале XXI в. с появлением визуальных глитч-произведений получает распространение термин «глитч-арт». К глитч-арту может быть отнесен любой сбой, или ошибка, если его дисфункциональность эстетизирована. Например, пикселизированное или блочное изображение на мониторе, специально созданные помехи на мониторе или при воспроизведении записи, иначе говоря, любые намеренные или ожидаемые («пойманные») искажения трансляции, прежде всего визуальной, которые используются в эстетических целях и позиционируются как вид искусства. Автором этого термина признается художник Энт Скотт, который обозначил данным словосочетанием свои работы 2001 года. В нулевые годы оба термина вошли в научный оборот для описания визуальных и аудиальных произведений, в основе которых лежит помеха, сбой, или ошибка, искажающая исходный сигнал. Тем самым было преодолено разделение на технологический и эстетический способы описания глитча, а исследование глитч-артефактов стало комплексным вне зависимости от вида глитч-феноменов, которые могут происходить на любом носителе.

С 2000-х годов внимание исследователей начинает смещаться в сторону визуальных проявлений ошибочности. В 2002 году арт-коллектив Motherboard и LA ORG в сотрудничестве с BEK (Бергенский Центр электронного искусства) при академии изобразительных искусств в Осло организует трехдневный глитч-фестиваль и симпозиум, с целью собрать на одной площадке и обменяться новой информацией разных международных глитч-художников и исследователей глитч-арта. В этом же году коллектив Critical Software (Джон Кейтс, Джон Сатром, Блайт Райли, Кристиан Райан) в Чикаго начинают собирать архив глитч-произведений и глитч-теории. В 2005 году в рамках серии глитч-фестивалей художники Джон Кейтс (Jon Cates), Джейк Эллиот (Jake Elliott), Джон Сатром (Jon Satrom) и др. вводят понятие Dirty New Media, синонимичное глитч-арту [Peplin, 2011]. Данная концепция оказывается не просто критическим инструментом, а единственно верным способом существования художника в мире новых медиа, что проясняет рецептивный аспект функционирования глитча в глитч-арте. В дальнейшем эти два сообщества в 2010 году объединились и организовали фестиваль GLI.TC/H в Чикаго, который просуществовал два года и проходил также в Амстердаме. Так в период 2000-х годов складывается традиция понимания глитч-арта как художественного движения в рамках медиаискусства, где цель глитч-арта соответствует критической позиции по отношению к утвердившемуся технологическому идеалу цифровых медиа.

Проблематизация глитч-арта в современных исследованиях и перспективы его искусствоведческого изучения

До сих пор как вокруг явления глитч-арта, так и вокруг термина глитч ведутся дискуссии относительно того, что является истинным глитчем, какой глитч достоин стать глитч-артом и так далее. Это происходит потому, что термины различают, поскольку глитч в глитч-арте не всегда определяется исключительно техническими аспектами, но часто метафорическими. Так, если глитч это всегда неожиданное и временное ошибочное событие в процессе работы технологии, то глитч-арт намеренное создание и использование помех и ошибок как элементарной основы языка нового направления и жанра в искусстве новых медиа. В связи с чем под глитч-артом понимают как эстетизацию и институализацию глитчей, так и критическую, и философскую практику, расширяющую устоявшиеся художественные представления в цифровом искусстве.

ISSN 2227-6165

ISSN 2227-6165

Ведь цифровой сигнал по сравнению с аналоговым дает совершенный, идеализированный визуальный образ, преобразуя саму систему восприятия картинки.

Исследователи, узаконив изначально глитч как эстетический и художественный приём, создают дискурсивное поле, где нет единого мнения относительно того, что можно причислить к глитч-арту, а что нет. Большинство глитч-теоретиков отказываются причислять к глитч-арту произведения, лишенные критической составляющей.

По мнению таких авторов как М. Бетанкурт, К. Клонингер, Р. Менкман, Дж. Кейтс и др., глитч-арт выполняет важнейшую социокультурную функцию метакритики современной техногенной цивилизации, показывая ограничения и недостатки таких ее явлений, как цифровой капитализм, информационное общество, информационное поведение, технологический перфекционизм и количественное приращение возможностей техники (рост скорости и пропускной способности каналов и т.д.). Однако лежащие в основе произведений глитч-арта принципы художественной выразительности и формально-стилистические характеристики формируют эстетические границы жанра. Такой подход проблематизирует свойственные искусству функции восприятия посредством возникновения ошибочных визуальных проявлений, как бы переводят их в иную плоскость понимания нового образа зрителем, создавая новые смыслы. Следовательно, глитч-арт расширяет перспективы человеческого восприятия и эстетического опыта [Moradi, 2004; Cascone, 2000; Barker, 2011; Goriunova, Shulgin, 2008].

Действительно, глитч-образность в первую очередь воспринимается как эстетическое и художественное, а не только критическое явление, что позволяет утверждать, что глитч-феномен превращается в глитч-артефакт через установление формально-стилистических признаков, оказывающихся художественными средствами выразительности новых художественных решений, нового художественного поведения, нового художественного языка, основанного на понятийной дихотомии ошибки и нормы, где понятие ошибки оказывается необходимым условием при обосновании эстетического, художественного и стилистического концепта в глитч-арте и глитч-эстетике.

В этой связи возникает необходимость в дальнейшем исследовании в перспективе проектов в области глитч-арта феномена ошибки как особого художественного приёма, являющегося вариантом не только нормы коммуникации с технологиями, методом искусствоведческой самоинтерпретации произведений и социальной критики информационного общества, но и основанием процессов семиотизации, развивающейся на основе традиционной художественной модели творчества, что приводит к порождению совершенно новых форм визуальной образности.

Поскольку феномен глитч-арта начал изучаться сравнительно недавно, термин «глитч» входит в научный оборот сначала только в очень специальной области экспериментальной электроники 1990-х годов, когда формируется жанр глитч-музыки. Начиная с 2000-х годов появляются первые статьи, исследующие музыкальные глитч-практики [Cascone, 2000; Andrews, 2000; Young, 2002; Thomson, 2004; Sangild, 2004; Prior, 2008; Krapp, 2011]. Так, Ким Каскон в статье «The Aesthetics of Failure» [Cascone, 2000] вводит термин постцифровая эстетика, понимая под ним «ошибки» цифровых технологий – дефекты, шумы, искажения – глитчи, то есть всё, что принято считать цифровым «мусором». К. Каскон использует термин *постцифровое* как синоним глитча и связывает преднамеренное использование ошибок с глитч-артом. Йен Эндрюс в статье «Post-digital Aesthetics and the Return to Modernism» [Andrews, 2000] понимает «постцифровое» как противодействие мнимой цифровой безупречности и идеологизированному технологическому прогрессизму в пользу ошибок и помех. Для Й. Эндрюса и К. Каскона постцифровым оказывается то, что отказывается от идеальности и глянцевости цифрового объекта и тем самым осуществляет критику культуры в русле современных критических теорий. Такой отказ, по мнению обоих, сближает постцифровую эстетику с модернистскими практиками деконструкции, деформации и абстракции, также направленными на практическую критику господствующей цифровой культуры. Модернистское наследие связывает теорию глитч-арта с исследованиями развития визуальных искусств через деформации.

С середины 2000-х годов начинает появляться целый ряд статей, диссертационных исследований и монографий, изучающих визуальный глитч как специфическую часть функционирования современных аналоговых и цифровых медиа, доказывая тем самым, что визуальный глитч является такой же частью системы, ее оборотной стороной, как шум часть сигнала (Айман Моради [Moradi, 2004], Ольга Горюнова, Алексей Шульгин [Goriunova, Shulgin, 2008], Питер Крапп [Krapp, 2011], Роза Менкман [Menkman, 2011], Хаг Менон, Даниель Темкин [Manon, Temkin, 2011], Марк Нунес [Nunes, 2012], Ник Бриз [Briz, 2009], Майкл Бетанкурт [Betancourt, 2017], Курт Клонингер [Cloninger, 2010], Тим Баркер [Barker, 2008; Barker, 2011], Аннунция Фаес [Faes, 2015], Ребекка Джексон [Jackson, 2011] и др.).

Айман Моради первым ввел визуальный глитч в художественное поле с опорой на теоретическую, критическую и описательную практику. В работе «Glitch Aesthetics» [Moradi, 2004] он раскрывает суть изучаемого явления, понимая глитч-арт как особый жанр цифрового и медиа искусства, разделив глитч-феномены на два вида: Чистый Глитч (Pure Glitch) и Глитч-Подобие (Glitch-alike), наделив их не только художественным, но и ценностным смыслом. Такая оппозиция высокой (high-brow) и массовой культуры (low-brow), некоммерческого искусства и коммерческого дизайна стала стартовой точкой обсуждения классификаций и категорий для исследования глитч-арта, выявив ключевую проблему – коммерческое и художественное использование глитч-артефактов в современной цифровой среде.

По примеру Моради другие авторы создают свои оппозиции: cool glitch – hot glitch [Menkman, 2011], wild glitch – domesticated glitches [Cloninger, 2010], spontaneous glitch – pop glitch [Jackson, 2011], pre-glitch – post glitch [Cates, 2014]. Однако в то же самое время настаивают на необходимости снятия такого радикального противопоставления для дальнейшего развития теории глитч-арта (Роза Менкман, Майкл Бетанкур, Курт Клонингер, Марк Нунес, Джон Кейтс, Ник Бриз, А. Шульгин и О. Горюнова). Они доказывают, что глитч-арт является системой интерпретации культуры через взаимодействия и взаимопроникновения смыслов на различных уровнях, придавая новому явлению бахтинский смысл диалогического механизма, способствующий выработке новых смыслов. Глитч-арт становится критерием оценки явлений глитча вообще: налицо общая тенденция рассматривать глитч не только как технический, но и как эстетический и художественный феномен, проявляющийся через деформированные, пикселизированные, изломанные формы и цвета, автономия которого и есть глитч-арт.

Роза Менкман в книге «Глитч импульс» [Menkman, 2011] обосновывает автономию глитча на основе теории информации и коммуникации Шеннона–Уивера. Она исследует глитч-арт посредством создания новых критических рамок, в которых социальный аспект соизмерим с техническим за счет сопротивления навязанному информационному поведению в медиапространстве. Р. Менкман настаивает на концептуализации глитча как пост-производственного разрыва производственного потока технологии, что позволяет оценивать глитч-произведение не только как эстетическое явление, но и социальное. Поэтому глитч-арт интерпретируется Менкман как искусство сопротивления и встраивается в весьма распространенную модель протестных форм искусства. Хотя в этой связи интересно заметить, что уже у Норберта Винера в определении информационного шума содержатся положительные коннотации как сопутствующего состояния любой коммуникативной цепи, в определенный момент превращающегося в источник новых смыслов. В дальнейшем, развивая идеи Романа Якобсона, Ю.М. Лотман предложил рассматривать определенный сдвиг в системе передачи сообщения, приводящий к парадоксальному изменению самой конструкции, замкнутой в канале автокоммуникации «Я – Я», как порождающей новые смыслы и новые состояния идентичности субъекта. Если штатная ситуация передачи данных через канал связи «Я – ОН» обеспечивает увеличение объема информации у получателя, то при нарушениях, которые приводят к переформатированию самой системы, ожидаемо возникает структурное изменение позиции адресата, переорганизация его самого как личности, выход за пределы сложившегося образа, переход в метапозицию и появлению автора нового высказывания [Лотман, 1992].

ISSN 2227-6165

ISSN 2227-6165

Разумеется, схема семиозиса с его возможными сбоями должна быть дополнена схемой живого языка, в котором семантические события во многом связаны со сбоями коммуникации или функционирования знака (амбивалентность, многозначность, метафоричность естественного языка). Так, Курт Клонингер в статье «Машина в призраке / Помехи, пойманные на выходе» [Cloninger, 2010], опираясь на теорию М.М. Бахтина, уподобляет компьютерный код человеческому языку и ставит в центр своей теории аффективное глитч-событие, проблематизирующее трансцендентность идеального сигнала. При этом человеческий фактор в процессе распознавания и восприятия зрителем глитча становится осознанным и даже политически маркированным выбором. В глитч-манифесте Клонингер совместно с Ником Бризом вводит понятие «политический глитч», что говорит не столько об эстетическом выборе, сколько об этическом, несущем критику технократического сознания. Такой подход требует использовать институциональную теорию Артура Данто, настаивающую на приоритете художественной теории и осознанной интерпретации над субъективной творческой волей в современном искусстве.

Другим важным философом для глитч-арта оказывается Теодор Адорно, к которому обращается ряд исследователей (А. Муради, П. Крапп, А. Фаэс), но наиболее последовательно его эстетическую теорию применяет М. Бетанкурт в книге «Теория и практика в глитч-арте: критические ошибки и постцифровая эстетика» [Betancourt, 2017]. Бетанкурт концептуализирует глитч-арт как продолжение радикального модернизма, где целью искусства было активное эстетическое воздействие, травмирующее и трансцендирующее опыт зрителя. В его теории глитч-арт оказывается прямым продолжением абстрактного искусства и радикальной абстрактности структурного кино.

Тим Скотт Баркер, исследуя глитч-арт в статьях «Событие и Ошибка» [Barker, 2008] и «Эстетика Ошибки: Медийное искусство, Машина, Непредвиденность и Ошибочность» [Barker, 2010] рассматривает глитч-событие в рамках философии Ж. Делёза и А.Н. Уайтхеда. Баркер пытается концептуализировать ошибку как актуализацию непредвиденного потенциала внутри информационного потока системы машины и технологии. Аннунция Фаес [Faes, 2015] сосредотачивает свое исследовательское внимание на этической, критической и социальной стороне глитч-арта, опираясь на философию М. Хайдеггера и Г. Дебора, не забывая об ироничной составляющей глитча, которая помогает, по ее мнению, сохранять «политическую идентичность художника».

Дж. Кейтс реконструирует эволюцию глитч-арта как pre-glitch –> glitch –> post-glitch [Cates, 2014], где пост-глитч прежде всего рефлексивен по отношению к самим техническим и художественным возможностям глитч-производства. Тем самым, если глитч – индекс, указатель (по Ч. Пирсу) или означающее (по Соссюру) некоторой неисправности при работе технологии, то пост-глитч – это уже символ (по Пирсу) или текст (по Барту), иначе говоря, мета-описание самих условий сбоя. Именно поэтому для Кейтса к пост-глитчу относятся работы, созданные посредством глитч-приложений и глитч-эффектов. Пост-глитч Кейтса возвращает нас к типологии Ай. Муради и глитч-подобию, к горячим глитчам Р. Менкман, одомашненным глитчам К.Клонингера и поп-глитчам Р.Джексон. То есть пост-глитч это не столько про критическое и этическое, сколько про эстетическое и художественное. В подходе Кейтса глитч понимается как норма технологии, а пост-глитч оказывается мета-осмыслением этой нормы, своеобразным «мифом» о норме, в котором, как и во всяком мифе, форма отношения к реальности приоритетна перед любым в сравнении с рациональным содержанием. Такая мифологизация в пост-глитче усиливает интенциональное содержание искусства, возвращая в него человеческое измерение, когда материальность человеческого тела приравнивается к материальности цифровых медиа.

Свой вклад в осмысление глитча внесли и отечественные исследователи. Статья А. Шульгина в соавторстве с Ольгой Горюновой под названием «Glitch» [Goriunova, Shulgin, 2008] является одной из самых цитируемых в сфере глитч-теории. Так, они одни из первых объясняют глитч как то, что оказывается ссылкой, указанием на ошибку, то есть самореферентным индексом. В других

ISSN 2227-6165

отечественных исследованиях по вопросу рассмотрены отдельные аспекты интересующего нас явления, существующего внутри отдельных медиа, таких как цифровая фотография [Деникин, 2017], компьютерные игры [Латыпова, 2016], видео [Жилина, 2017], глитч в цифровой культуре на основе анализа статьи М. Бетанкурта [Сербин, 2015].

Анализ исследований глитча-арта позволяет выделить следующие проблемы. Особое внимание в большинстве теоретических работ уделяется критическим и этическим аспектам функционирования глитч-арта, а также специфике взаимодействия человека и технологии, построенной на отказе от нормативности восприятия и поведения с технологическим ресурсом. Такой подход приводит к формированию дихотомий внутри направления и разделение единообразных эстетических и художественных аспектов сформировавшейся глитч-образности. Тем не менее представляется продуктивным исследовать глитч-арт как развитие художественного языка от глитча и пред-глитча к пост-глитчу (специально не рассматриваемого в отечественной науке), основанного на феномене ошибки как сдвига и деконструкции внутренней формы объектов. Таким образом, проблематизация контекстов применения художественных и эстетических аспектов глитч-феноменов позволяет рассматривать глитч-арт в рамках искусствоведческой перспективы.

Заключение

Современное развитие научного знания о глитч-арте обладает огромным познавательным потенциалом, характеризуя изменчивую и непредсказуемую современность как область формального поиска или совокупность художественных приемов, основанных на использовании новых технологий. Если глитч создает художественную форму, то глитч-арт создает собственный художественный язык, в основе которого лежит акт преобразования ошибки в информационном канале связи в эстетический факт. Такой язык позволяет увидеть многие конструкции современного технологического искусства изнутри и вскрыть закономерность развития всего направления. Тем самым, осмысление и анализ глитч-арта как художественной практики, основанной на свойственном для технологии непредсказуемом сбое сигнала в системе, демонстрирует, что глитч предстает как часть цифровой политики современности, а глитч-арт оказывается значимым направлением искусства новых медиа и обладает большим интерпретационным потенциалом в отношении множества современных художественных практик.

ИСТОЧНИКИ

1. *Briz N.* Thoughts on Glitch (art). V1.0, 2009 // URL: http://nickbriz.com/thoughtsonglitchart/thoughtsonglitchartv2.0.pdf
2. *Cates J.* POST Glitch // Noo Art. The Journal of Objectless Art, 2014. [Электронный ресурс] http://nooart.org/post/81334324619/cates-postglitch
3. *Manon H.S., Temkin D.* Notes on Glitch. World Picture Journal, 2011 // URL: http://www.worldpicturejournal.com/WP_6/Manon.html
4. *Peplin E.* Dirty New Media. 2011. // URL: http://chicagoartmagazine.com/2011/10/dirty-new-media-art2/

ЛИТЕРАТУРА

1. *Бахтин М.М.* Эстетика словесного творчества. – Москва: Искусство, 1979.
2. *Деникин А.А.* Постцифровая эстетика в арт-практиках цифрового искусства // Обсерватория культуры. 2017. № 1. С. 36-45.
3. *Жилина А.В.* О преимуществах материалистского подхода в теории медиа // Философский журнал 2017. Т. 10. № 3. С. 93-111.
4. *Жилина А.В.* Технологические сети видео как материализованная теория. Магистерская диссертация. Высшая Школа Экономики, 2017.
5. *Колотаев В.А., Улыбина Е.В.* Стадиальная модель развития идентичности (на примере киноискусства) // Психология. Журнал высшей школы экономики. 2011. № 1. Т. 8. С. 3-26.
6. *Колотаев В.А., Улыбина Е.В.* Кризисы идентичности в ситуации неопределенности как варианты отношения к себе // Мир психологии. Научно-методический журнал. Москва-Воронеж. 2016. № 3 (87). С. 121-132.

ISSN 2227-6165

7. *Латыпова А.* Конверсия ошибки: глитч-арт в компьютерных играх // Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр / Под редакцией *В.В. Савчука*. – Санкт-Петербург: Фонд развития конфликтологии, 2016. – С. 263-281.
8. *Лотман Ю.М.* О двух моделях коммуникации в системе культуры // *Ю.М. Лотман*. Избранные статьи: В. 3 т. Т. 1. – Таллин: Александра, 1992. – С. 76-89.
9. *Пятигорский А.М.* Некоторые общие замечания относительно рассмотрения текста как разновидности сигнала // Структурно-типологические исследования. – Москва: Издательство Академии Наук СССР, 1962.
10. *Сербин В.А.* Glitch art: критические практики цифровой культуры // Гуманитарная информатика / Под редакцией *Г.В. Можаевой*. Вып. 9, 2015. – С. 88-97.
11. *Якобсон Р.О.* Лингвистика и поэтика // Структурализм: «за» и «против». – Москва: Прогресс, 1975.
12. *Andrews I.* Post-Digital Aesthetics and the Return to Modernism, 2000. [Электронный ресурс] URL: http://www. ian-andrews.org/texts/postdig.html
13. *Barker T.* Aesthetics of the Error: Media Art, the Machine, the Unforeseen, and the Errant. University of New South Wales // Error: Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures. Edited by *Mark Nunes*. – New York: Continuum, 2011.
14. *Barker T.* The Error and The Event. Vector [e-zine], #6, 2008. URL: http://www.virose.pt/vector/x_06/barker.html
15. *Betancourt M.* Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics. New York: Routledge, 2017.
16. *Cascone K.* The Aesthetics of Failure: “Post-Digital” Tendencies in Contemporary Computer Music // Computer Music Journal, Vol. 24, No. 4 (Winter, 2000). – P. 12-18.
17. *Cloninger C.* The Machine in the Ghost/Static Trapped in Mouths, 2010. One Per Year. – Brescia, Italy: Link Editions, 2014.
18. *Cloninger C.* One Per Year. – Brescia, Italy: Link Editions, 2014.
19. *Faes A.* The Error of Error: politics, community and humor in glitch art // Bachelor of Visual and Critical Studies the School of the Art Institute of Chicago, 2015.
20. *Goriunova O., Shulgin A.* Glitch // Software Studies: A Lexicon / Ed. *Matthew Fuller*. – Cambridge, Mass: MIT Press, 2008. – P. 110-119.
21. *Jackson R.* The Glitch Aesthetic. Vaster of arts in the college of Arts and Sciences. – Georgia State University, 2011.
22. *Krapp P.* Noise channels: Glitch and error in digital culture. – University of Minnesota Press. Electronic mediations; v.37, 2011.
23. *Menkman R.* The Glitch Moment(um). Network Notebooks 04, Institute of Network Cultures. – Amsterdam, 2011.
24. *Moradi I.* Gltch Aesthetic, 2004. [Электронный ресурс] URL: www.oculasm.org/glitch/download/Glitch_dissertation_print_with_pics.pdf
25. *Nunes M.* Error: Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures. – London: Continuum Publishing Corp, 2012.
26. *Prior N.* Putting a glitch in the field: boudieu, actor network theory and contemporary music // Cultural sociology, 2008. – P. 301-319.
27. *Sangild T.* Glitch – The beauty of malfunction // Bad Music: The Music We Love to Hate / Christopher Washburne & Maiken Derno (eds.). – Routledge, 2004. – P. 257-274.
28. *Temkin D.* Glitch && Human/Computer Interaction // NooArt: The Journal of Objectless Art, 2014. URL: http://nooart.org/post/73353953758/temkin-glitchhumancomputerinteraction
29. *Thomson P.* Atoms and errors: towards a history and aesthetics of microsound // Journal Organised Sound, V. 9, I. 2, August 2004. – P. 207-218.
30. *Young R.* Worship the glitch: Digital music, electronic disturbance // Undercurrents: the hidden wiring of modern music. – London, New York – Bloomsbury Publishing, 2002. – P. 45-59.

SOURCES

1. Briz N. *Thoughts on Glitch (art) v1.0*, 2009. URL: http://nickbriz.com/thoughtsonglitchart/thoughtsonglitchartv2.0.pdf
2. Cates J. *POST Glitch*. In *Noo Art. The Journal of Objectless Art*, 2014. URL: http://nooart.org/post/81334324619/cates-postglitch
3. Manon H. S., Temkin D. *Notes on Glitch*. In *World Picture Journal*, 2011. URL: http://www.worldpicturejournal.com/WP_6/Manon.html
4. Peplin E. *Dirty New Media*. 2011. URL: http://chicagoartmagazine.com/2011/10/dirty-new-media-art2/

REFERENCES

1. Andrews I. *Post-Digital Aesthetics and the Return to Modernism*, 2000. URL: http://www. ian-andrews.org/texts/postdig.html
2. Bahtin M.M. *Estetika slovesnogo tvorchestva* [Aesthetics of verbal creativity]. Moscow, Iskusstvo, 1979.
3. Barker T. *Aesthetics of the Error: Media Art, the Machine, the Unforeseen, and the Errant*. In *Error: Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures*, edited by Mark Nunes. New York, Continuum, 2011.
4. Barker T. *The Error and The Event*. In *Vector [e-zine]*, #6, 2008. URL: http://www.virose.pt/vector/x_06/barker.html
5. Betancourt M. *Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics*. Routledge, New York. 2017.
6. Cascone K. *The Aesthetics of Failure: "Post-Digital" Tendencies in Contemporary Computer Music*. In *Computer Music Journal*, Vol. 24, No. 4 (Winter, 2000), pp. 12-18.
7. Cloninger C. *The Machine in the Ghost/Static Trapped in Mouths, 2010*. In *One Per Year*. Brescia, Italy, Link Editions, 2014.
8. Cloninger C. *One Per Year*. Brescia, Italy, Link Editions, 2014.
9. Denikin A.A. *Postcifrovaya estetika v art praktikah cifrovogo iskusstva* [Postdigital aesthetic in art practices of digital art]. In *Observatoriya kulturi* [Observatory of culture]. # 1, 2017. Pp. 36-45.
10. Faes A. *The Error of Error: politics, community and humor in glitch art*. In *Bachelor of Visual and Critical Studies the School of the Art Institute of Chicago*, 2015.
11. Goriunova O., Shulgin A. *Glitch*. In *Software Studies: A Lexicon*, ed. Matthew Fuller, Cambridge, Mass, MIT Press, 2008. Pp. 110-119.
12. Jackson R. *The Glitch Aesthetic. Vaster of arts in the college of Arts and Sciences*. Georgia State University, 2011.
13. Jilina A.V. *O preimuschestvah materialistskogo podhoda v teorii media* [About the benefits of a materialist approach to media theory]. In *Filosofskii jurnal* [Philosophy journal]. 2017. Pp. 93-111.
14. Jilina A.V. *Tehnologicheskie seti video kak materializovannaya teoriya* [Technological networks video as a materialized theory]. Visshaya Shkola Ekonomiki. 2017.
15. Krapp P. *Noise channels: Glitch and error in digital culture*. University of Minnesota Press, Minneapolis, London, 2004.
16. Kolotaev V. A., Ulibina E.V. *Stadialnaya model razvitiya identichnosti na primere kinoiskusstva* [Phase development model of the identity]. In *Psihologiya. Jurnal visshei shkoli ekonomiki* [Psychology. Journal of Higher School of Economics]. 2011. № 1. T. 8. Pp. 3-26.
17. Kolotaev V. A., Ulibina E.V. *Krizisi identichnosti v situacii neopredelennosti kak varianti otnosheniya k sebe* [Crises of identity in the situation of uncertainty as the options attitude]. In *Mir psihologii* [World of psychology]. Moscow, Voronej, 2016. № 3 (87). Pp. 121-132.
18. Latipova A. *Konversiya oshibki glitch art v kompyuternih igrah* [Conversion of error: glitch art in computer games]. In *Mediafilosofiya XII. Igra ili realnost. Opit issledovaniya kompyuternih igr* [Media philosophy XII. Game or reality? Experience in the study of computer games]. Pod redakciei V.V. Savchuka. Saint-Petersburg. Fond razvitiya konfliktologii. 2016. Pp. 263-281.
19. Lotman Y.M. *O dvuh modelyah kommunikacii v sisteme kulturi* [About two models of communication in the system of culture]. In Y.M. Lotman. *Selected articles: T.1*. Tallin, Aleksandra. 1992. Pp. 76-89.
20. Menkman R. *The Glitch Moment(um)*. In *Network Notebooks 04*, Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2011.
21. Moradi I. *Gltch Aesthetic*, 2004. URL: www.oculasm.org/glitch/download/Glitch_dissertation_print_with_pics.pdf
22. Nunes M. *Error: Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures*. London: Continuum Publishing Corp, 2012.
23. Pyatigorskii A.M. *Nekotorie obschie zamechaniya otnositelno rassmotreniya teksta kak raznovidnosti signala* [Some General comments on the consideration of the text as a kind of signal]. In *Strukturno tipologicheskie issledovaniya* [Structural and typological studies]. Moscow, Publishing house of USSR Academy of Sciences, 1962.
24. Prior N. *Putting a glitch in the field: boudieu, actor network theory and contemporary music* // Cultural sociology, 2008. Pp. 301-319.
25. Sangild T. *Glitch – The beauty of malfunction*. In *Bad Music: The Music We Love to Hate*. Christopher Washburne & Maiken Derno (eds.). Routledge, 2004. Pp. 257-274.
26. Serbin V.A. *Glitch art: Kriticheskie praktiki cifrovoj kultury* [Glitch art: critical practices in digital culture]. In: *Gumanitarnaya informatika* [Digital Humanities, Russian e-journal]. 2015. E. 9. Pp. 88-98.
27. Temkin D. *Glitch && Human. Computer Interaction*. In *NooArt: The Journal of Objectless Art*, 2014. URL: http://nooart.org/post/73353953758/temkin-glitchhumancomputerinteraction

ISSN 2227-6165

28. Thomson P. *Atoms and errors: towards a history and aesthetics of microsound.* In *Journal Organised Sound*, V. 9 I. 2, August 2004. Pp. 207-218.

29. Yakobson R O. *Lingvistika i poetika* [Linguistics and poetics]. In *Strukturalizm "za" i "protiv"* [Structuralism: "for" and "against"]. Moscow, Progress, 1975.

30. Young R. *Worship the glitch: Digital music, electronic disturbance*. In *Undercurrents: the hidden wiring of modern music.* London, New York, Bloomsbury Publishing. 2002. Pp. 45-59.

ISSN 2227-6165